

## ABSTRAK

Insani Miftahul Janah. K5114026. **PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA TUNAGRAHITA DI KELAS IV DI SLB C SE-SURAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019** Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Oktober 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa tunagrahita di kelas IV di SLB C se-Surakarta tahun ajaran 2018/2019.

Metode Penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*. Subjek penelitian adalah siswa tunagrahita kelas IV di SLB C se Surakarta berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes objektif pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data nonparametrik statistik dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test*.

Berdasarkan hasil analisis data *statistic nonparametric* dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* diperoleh nilai Zhitung=3,536 dengan *Asymp. Sig (2-tailed)*=0,000. Nilai dari *Asymp. Sig (2-tailed)* menunjukkan lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditentukan, yaitu  $\alpha=0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar matematika pada siswa tunagrahita di kelas IV di SLB C se Surakarta tahun ajaran 2018/2019.

**Kata kunci:** Pengaruh, Media *Game* Edukasi, Prestasi Belajar, Siswa Tunagrahita